

Chrono-Shift (3D First-Person Puzzle Platformer)

Përmbledhja e Konceptit

Një lojë puzzle nga veta e parë ku lojtari duhet të arratiset nga një laborator kërkimor i izoluar. Me anë të një pajisjeje dore, ai mund të udhëtojë menjëherë mes dy versioneve kohore të së njëjtës dhomë: E Tashmja (moderne dhe e bllokuar) dhe E Ardhmja (e shkatërruar, por e kalueshme).

Cikli Kryesor i Lojës (Core Loop)

Analiza e dhomës në Të Tashmen -> Kalimi në Të Ardhmen për të gjetur një kalim të hapur -> Zhvendosja e objekteve për të zhbllokuar mekanizmat -> Zgjidhja e puzzle-it dhe kalimi në sektorin tjetër

Mekanikat e Detyrueshme (Specifikat Teknike)

- **Mekanika e Kërcimit Kohor (Time-Shift Mechanic):**

- Shtypja e një butoni transferon menjëherë lojtarin midis dy skenave ose dy grupeve të objekteve brenda së njëjtës skenë (duke përdorur Layers ose Active/Inactive States).
- *E Tashmja*: Dyert janë me lazer që të vrasin, muret janë të plota, dritat funksionojnë.
- *E Ardhmja*: Lazerat nuk kanë energji, dyshemeja ka gropa, muret janë të shembura dhe mund të kalohet përmes tyre.

- **Vazhdimësia Fizike e Objekteve:**

- Kutitë ose objektet interaktive që lojtari lëviz në "Të Tashmen" duhet të përditësojnë automatikisht pozicionin e tyre edhe në "Të Ardhmen".
- *Psh. Puzzle*: Në të tashmen e vendos kutinë poshtë një ventile ajri. Kalon në të ardhmen ku ventila është e rënë, hipën mbi kuti dhe kalon në dhomën tjetër.

- **Ruajtja e Momentumit:**

- Gjatë ndryshimit të kohës në ajër apo gjatë vrapimit, vektori i shpejtësisë ($\text{Rigidbody.velocity}$) i lojtarit nuk duhet të humbasë apo të bëhet zero.

Integrimi i Sistemeve të Reja

- **Save/Load**: Ruajtja e gjendjes së puzzle-ave të dhomës aktuale, inventari i baterive kohore të mbledhura dhe pozicioni i lojtarit.

- **Audio & Polish:** Efekt vizual tranzicioni (distorsion vizual, Chromatic Aberration apo Screen Warp) kur ndryshohet koha, dhe ndryshimi i menjëhershëm i kolona zanore mes një muzike elektronike (E Tashmja) dhe një muzike ambjentale/të qetë me erë (E Ardhmja).